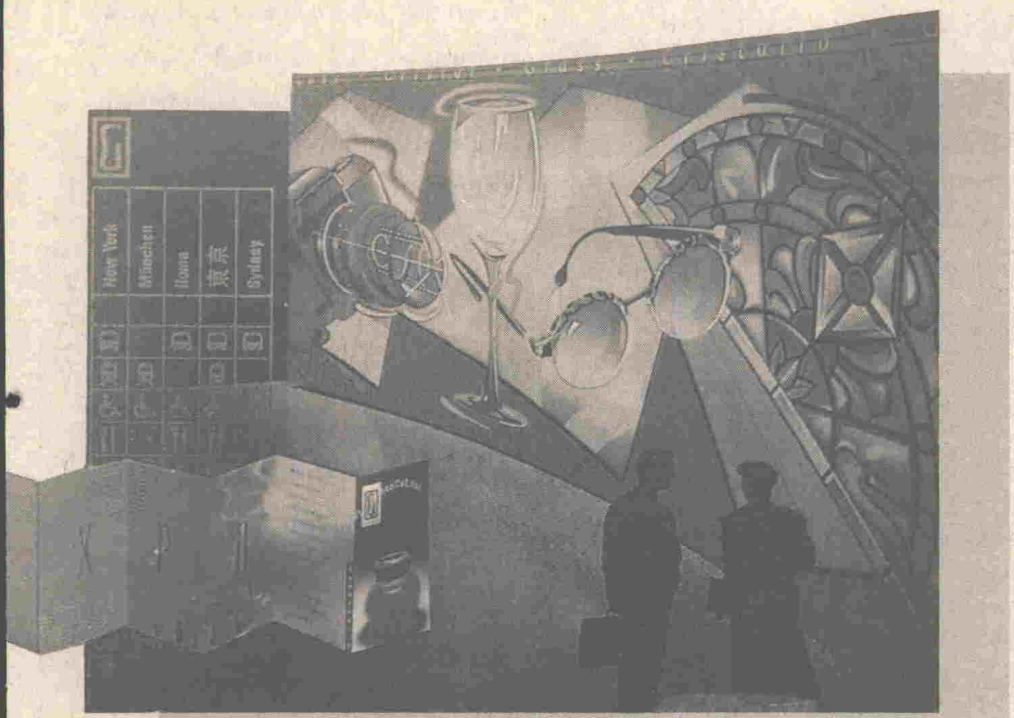
อาดัม

สร้างจินตนาการแห่งลวดลายด้วย Aldus FreeHand 3.0

ซอฟต์แวร์ที่ช่วยออกแบบสร้างกราฟิกในทางธุรกิจและงานสิ่งพิมพ์



ในตระกูล ALDUS นอกจากซอฟต์แวร์ Aldus PageMaker ที่ขึ้นชื่อลือชาทางด้านงานเดสค์ท้อปพับลิสชิ่งแล้ว ที่เห็นโดดเด่นเหมือนเป็นซอฟต์แวร์ที่ทำงานคู่ขนานกันก็คือ Aldus FreeHand ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยการออกแบบและสร้างภาพกราฟิก ไม่ว่าจะเป็นทางด้านธุรกิจ ด้านภาพประกอบทางเทคนิค การออกแบบกราฟิก หรืองานสิ่งพิมพ์ ล้วนแล้วแต่สามารถนำอัลดัสฟรีแฮนด์มาช่วยทำให้ความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นจริง ด้วยการใช้ภาพคลิปอาร์ตที่อัลดัสฟรีแฮนด์มีไว้ให้เลือกสรรมากมาย หรือจะสร้างขึ้นมาเองก็แล้วแต่ จะทำให้เราสามารถสร้างโบรชัวร์ โปสเตอร์ ภาพเทคนิค โลโก้ แผนที่ ไดอะแกรม เหล่านี้ได้อย่างง่ายดาย

เริ่มต้นระบบ

ชุดแพคเกจของอัลดัสฟรีแฮนด์ประกอบด้วยดิสค์ขนาด 5.25 นิ้ว ความจุ 1.2 เมกะไบต์จำนวน 9 แผ่น ถ้าติดตั้งเต็มระบบจะต้องใช้เนื้อที่ในฮาร์ดดิสค์ประมาณ 16 เมกะไบต์ ฮาร์ดแวร์ที่จำเป็นในการใช้โปรแกรมแสดงดังตารางที่ 1 การติดตั้งจะมีให้เลือกติดตั้งโดยแบ่งเป็น 6 ส่วนคือ

- Aldus Freehand 3.0 ใช้เนื้อที่ 4.8 เมกะไบต์
- Aldus product filters 0.4 เมกะไบต์
- Clip art 4.6 เมกะไบต์

- Sample art 0.3 เมกะไบต์
- Printer support files 2.0 เมกะไบต์
- Interactive tutorial 4.6 เมกะไบต์

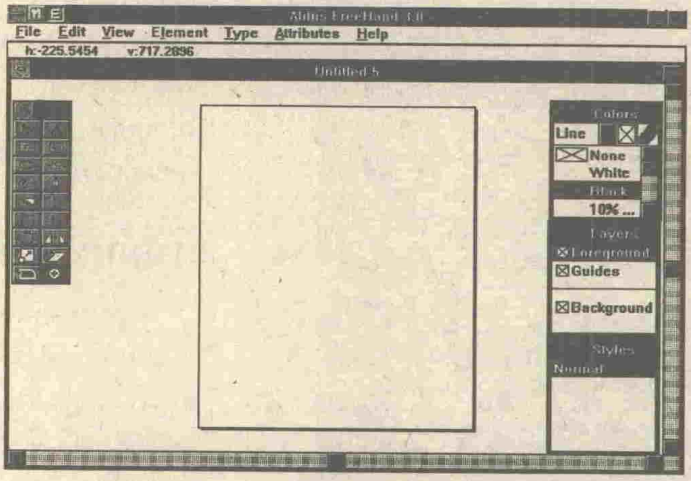
การติดตั้งให้ใช้วินโดวส์เรียกโปรแกรม ALDSETUP จากไดรฟ์ที่แผ่นอัลดัสฟรีแฮนด์ใส่อยู่ แล้วดำเนินตามขั้นตอนในไดอะล็อกบ็อกซ์ที่ปรากฏ

สภาพการทำงาน

ไม่ว่าจะเป็นการสร้างโบรชัวร์อย่างง่าย ๆ หรือภาพประกอบทางเทคนิคที่ซับซ้อน จำเป็นต้องมีสภาพการทำงานที่เอื้ออำนวยและทูลส์ที่ช่วยให้เราวางแบบกราฟิกได้ถูกต้อง ยิ่งถ้ามีพื้นฐานทางด้านการออกแบบมาบ้างแล้ว การใช้อัลดัสฟรีแฮนด์จะช่วยให้เรารู้สึกเหมือนกับมีโต๊ะและอุปกรณ์เขียนแบบเหมือนกับนักเขียนแบบทั้งหลายเลยทีเดียว

เมื่อเราเริ่มใช้อัลดัสฟรีแฮนด์ จะปรากฏหน้าของภาพบริเวณกลางจอบนเพสต์บอร์ด (pasteboard) ซึ่งเปรียบเสมือนกับกระดาษแข็งสำหรับแปะอาร์ตของช่างศิลป์ดังรูปที่ 1 เพสต์บอร์ดนี้จะมีพื้นที่มากเป็นพิเศษเพื่อเป็นที่สร้างหรือเก็บส่วนประกอบภาพกราฟิกต่าง ๆ ซึ่งจะได้นำมาแปะบนจอเพจทีหลัง

ทูลส์บ็อกซ์ในอัลดัสฟรีแฮนด์จะมีความสามารถเหมือนกับเครื่องไม้เครื่องมือที่ช่างศิลป์เค้าใช้กัน ทูลส์เหล่านี้เป็นตัวสำคัญที่ช่วยตอบสนองจินตนาการในการทำงานให้เป็นไปอย่างถูกต้อง ซึ่งจะให้เราได้วาดภาพ ย้ายและแปลงรูปร่างของมันตามต้องการ ให้ความละเอียดถึง 1/10,000 ของจุดโพสต์สคริปต์



รูปที่ 1
พื้นที่การทำงานบนอัลดัสฟรีแฮนด์

ตารางที่ 1 ระบบฮาร์ดแวร์พื้นฐานในการใช้อัลดัสฟรีแฮนด์

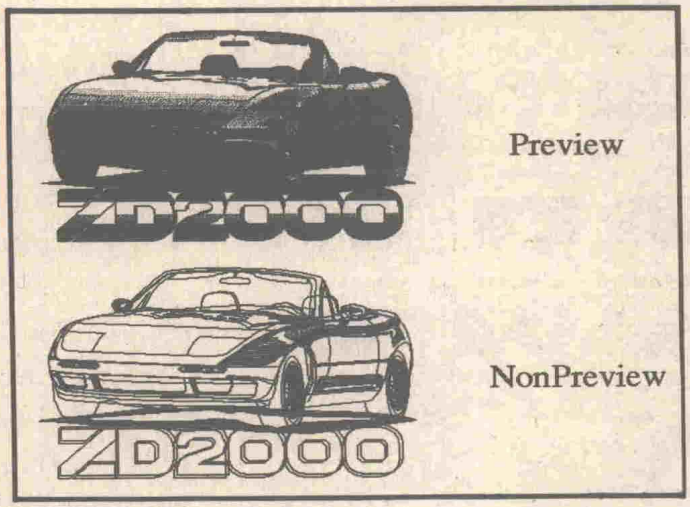
คอมพิวเตอร์	ตั้งแต่ 80286 ขึ้นไป ที่ควรใช้คือตั้งแต่ 80386 ขึ้นไป
หน่วยความจำ	2 MB ที่ควรใช้คือตั้งแต่ 4 MB ขึ้นไป
จอ	ควรจะใช้ระบบ VGA
เม้าส์	ไมโครซอฟต์หรือคอมแพตทิเบิล
ดอส	เวอร์ชันตั้งแต่ 3.3 ขึ้นไป
วินโดวส์	เวอร์ชันตั้งแต่ 3.0 ขึ้นไป

รายละเอียดคล้ายไม้บรรทัดวัดที่แสดงอยู่หรือลายตารางบนเพจ (grid) จะช่วยให้การลงตำแหน่งของเคอร์เซอร์ได้ถูกต้องแม่นยำ บาร์แสดงข้อมูลที่อยู่ใต้เมนูบาร์จะช่วยบอกถึงข้อมูลการวาดรูปที่กำลังกระทำอยู่ขณะนั้น เช่น มุมที่เรวกำลังหมุนภาพประกอบหนึ่ง ๆ ตำแหน่งเคอร์เซอร์ เป็นต้น เมื่อถึงเวลาที่ต้องวางส่วนประกอบของภาพ เส้นกริดจะช่วยเราได้มาก เช่น การกะขนาดของภาพ การวางตำแหน่งตามแนวตั้งหรือแนวนอน

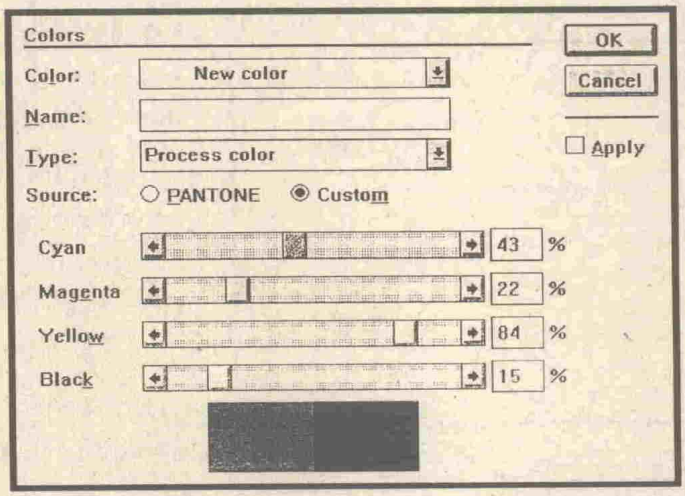
เราสามารถดูลักษณะงานบนจอได้สองแบบคือ ใช้ Preview เมื่อต้องการดูรายละเอียดที่ใกล้เคียงที่สุดของภาพที่จะพิมพ์ ซึ่งจะแสดงทั้งสีและส่วนเติมและลายเส้นเอฟเฟคท์ต่าง ๆ แต่ถ้าต้องการความรวดเร็วในการแสดงภาพบนจอ ก็ไม่จำเป็นต้องใช้คุณสมบัติของ Preview สี ส่วนเติมและลายเส้นเอฟเฟคท์จะไม่แสดงออกมาให้เห็น จะเป็นเพียงแค่โครงรูปส่วนประกอบของกราฟิกเท่านั้น ดูความแตกต่างของทั้งสองแบบนี้ดังรูปที่ 2

สี ส่วนเติมและลายเส้น

สิ่งสำคัญมากอย่างหนึ่งของการตัดสินใจในการออกแบบกราฟิกคือ การคิดว่าจะใช้อย่างไรเกี่ยวกับสี ส่วนเติมและลายเส้นเพื่อให้เป็นรูปเป็นร่างขึ้นมา ในระบบการออกแบบที่ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เวลาส่วนใหญ่ก็จะเริ่มจากการสร้างอาร์ตเวอร์ก ตัดส่วนประกอบแต่ละชิ้นกำหนดสีและแปะส่วนประกอบเข้าด้วยกัน ซึ่งก็กินเวลาเป็นชั่วโมงหรือเป็นวันได้ การใช้อัลดัสฟรีแฮนด์ช่วยงานนี้จะทำให้สามารถสร้างอาร์ตได้เร็วขึ้น ประหยัดและสามารถควบคุมได้โดยตรง



รูปที่ 2
ภาพจากแบบ Preview และไม่ใช้ Preview (NonPreview)



รูปที่ 3
ไดอะล็อกบ็อกซ์การผสมสี

มากกว่าวิธีเดิม

ตัวอย่างการสร้างงานด้านอัลดัสฟรีแฮนด์ เริ่มแรกคือเลือกแพเลตต์สีที่จะใช้ก่อน โดยใช้แพเลตต์สีในอัลดัสฟรีแฮนด์ มันก็คล้ายกับจานผสมสีซึ่งให้เราได้เลือกสีต่าง ๆ ได้ เราสามารถสร้าง แก้ไข ก็อบปี้สีระหว่างภาพ อิมพอร์ตสีจากไลบรารีและสร้างเทมเพลตของสี การสร้างสีสามารถใช้สีพื้นฐานได้สองประเภทคือ Spot และ Process เราสามารถสร้างสีอีกเวอร์ชันหนึ่ง ซึ่งจะดูสว่างขึ้นของ Spot และ Process เรียกแบบนี้ว่า Tint เป็นการเพิ่มสีขาวผสมกับสีนั้น ๆ

การสร้างสีในแบบ Spot สามารถสร้างได้จากสีสามโมเดลดังนี้ RGB (red, green, blue), HLS (hue, lighmess, saturation) และ CMY (cyan, magenta, yellow) ลักษณะของ RGB และ HLS จะขึ้นอยู่กับคุณสมบัติการทรานสมิตของแสงซึ่งจะใช้กำหนดสีบนวิดีโอแสดงผล ส่วน CMK จะขึ้นกับความหนาแน่นของเม็ดสีที่คลุมพื้นที่นั้น

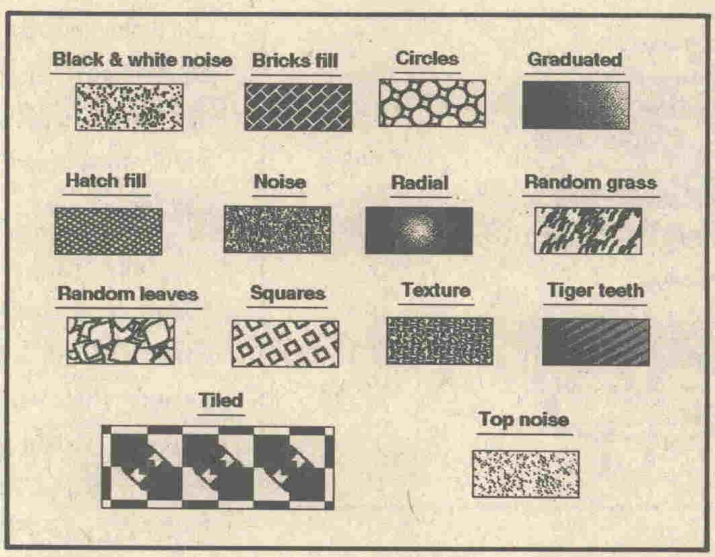
เราสามารถสร้างภาพได้เกือบทุกสีจากการผสมสีตามเปอร์เซ็นต์การผสมของสี่สี (CMKY) คือ น้ำเงิน (cyan), แดง (magenta), เหลือง (yellow) และดำ (black) เมื่อพิมพ์ในอัลดัสฟรีแฮนด์จะแยกออกมาเป็นสี่สีแยกกัน เพื่อทำเป็นสี่เพลตไว้ใช้ในกระบวนการพิมพ์สี่สี ตัวอย่างไดอะล็อกบ็อกซ์การผสมสีดังรูปที่ 3

ถ้าตกแต่งด้วยสีเพียงอย่างเดียวไม่พอ เราสามารถเพิ่มเอฟเฟคท์ให้กับภาพโดยใช้ fill และ line เมื่อมีโครงร่างของรูปและตกแต่งด้วยสีแล้ว ในบริเวณตัวพื้นของรูปอาจตกแต่งด้วยลวดลาย ซึ่งเราเรียกส่วนเติมนี้ว่า fill อัลดัสฟรีแฮนด์มีฟิลล์หลายประเภทดังรูปที่ 4 ไว้ให้เลือกใช้ และถ้าเรารู้คำสั่งโพสต์สคริปต์ก็สามารถสร้างฟิลล์จากคำสั่งโพสต์สคริปต์นี้ได้อีกด้วย ฟิลล์ต่าง ๆ สามารถสร้างหรือแก้ไขรูปแบบของมันได้เช่นกัน นอกจากฟิลล์แล้วก็มีลายเส้น (line) ซึ่งมีรูปแบบต่าง ๆ ไว้ให้ใช้มากมายหรือจะสร้างรูปแบบเองก็ยังได้ รูปแบบต่าง ๆ ของลายเส้นก็อย่างเช่น เส้นประ เส้นที่มีแพตเทอร์นลวดลายต่าง ๆ เส้นที่มีหัวลูกศร เป็นต้น

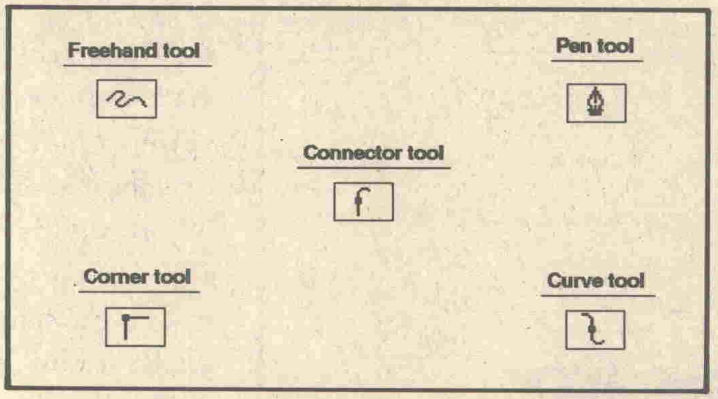
การใช้ทั้งสี ส่วนเติมและลายเส้นผสมกันทำให้ภาพดูมีลูกเล่นมากขึ้น ซึ่งสามารถเซฟการผสมปนเปกันของสิ่งเหล่านี้ได้ในรูปของ styles แอตทริบิวต์ต่าง ๆ ของสี ส่วนเติมและลายเส้นจะถูกเก็บไว้เรียกขึ้นมาใช้ได้ภายหลังโดยไม่ต้องเซตใหม่ การแก้ไขจึงทำได้ง่ายขึ้นด้วย เราจะพบว่าเป็นสิ่งที่ง่ายในการทดลองเล่นรูปแบบต่าง ๆ ตามความคิดสร้างสรรค์ของเราให้เกิดภาพตามที่คิดไว้ได้

ทูลส์วาดรูป

อัลดัสฟรีแฮนด์ทูลส์ในการวาดรูปให้เราห้าแบบสำหรับสร้างกราฟิกต่าง ๆ



รูปที่ 4
รูปแบบของ fill ต่าง ๆ



รูปที่ 5
สัญลักษณ์ทูลส์วาดรูปต่าง ๆ

คือ Freehand, Pen, Curve, Corner, และ Connector สัญลักษณ์ทูลส์ต่าง ๆ เหล่านี้ดูรูปที่ 5 ทูลส์เหล่านี้จะให้ประโยชน์เราอย่างมาก ซึ่งมีความยืดหยุ่นกว่าการวาดด้วยมือเปล่าหลายเท่า กรณีที่เป็นรูปชนิดเดิมแต่ต้องการเปลี่ยนลักษณะ แทนที่จะต้องวาดใหม่ก็สามารถแก้ไขดัดแปลงรูปเดิมได้ทันที แม้แต่ผู้ที่ไม่ใช่นักวาดรูปก็สามารถใช้ทูลส์เหล่านี้ช่วยสร้างผลงานดี ๆ ได้เช่นกัน

ลักษณะการวาดรูปโดยใช้ทูลส์เหล่านี้ไม่เหมือนลักษณะการวาดรูปในโปรแกรมประเภทเพนต์บรัช แต่จะใช้หลักการของการลากเส้นระหว่างจุด ซึ่งอาจจะมีลักษณะเส้นโค้งหรือเส้นตรงขึ้นอยู่กับชนิดของทูลส์ ดังนั้นการวาดรูปหนึ่ง ๆ ก็จะมีการกำหนดจุดจำนวนหนึ่งจัดให้เป็นโครงร่างของภาพ ภาพที่วาดเสร็จแล้วจะประกอบด้วยส่วนโครงร่างของภาพของส่วนต่าง ๆ วางซ้อนกัน เช่น การวาดรูปรถสักคัน เราอาจจะเริ่มต้นด้วยการวาดชิ้นส่วนที่เป็นตัวถังรถก่อน แล้วจึงค่อยวาดส่วนประกอบอื่น ๆ ตามมา อย่างเช่น ล้อ กันชน หรือหน้าต่างรถ เหล่านี้เป็นต้น ดังรูปที่ 6 หลักการอย่างนี้ทำให้การแก้ไขภาพทำได้สะดวกขึ้น ไม่จำเป็นต้องวาดรูปใหม่ทั้งหมด เพียงแต่ดึงส่วนประกอบของภาพที่ต้องเปลี่ยนแปลงออกมาแก้ไขแล้วใส่กลับวางซ้อนเข้าไปเหมือนเดิม การแก้ไขอาจจะปรับตำแหน่งจุดที่เป็นโครงร่างของภาพ เส้นที่ร่างระหว่างจุดก็จะเปลี่ยนแปลงตาม ซึ่งเราอาจปรับความโค้งหรือแนวเส้นที่ร่างระหว่างจุดได้โดยที่ไม่ต้องเปลี่ยนตำแหน่งจุดก็ได้

นอกจากนี้ยังสามารถวาดเป็นลายเส้นเหมือนกับการใช้ปากกา โดยใช้เม้าส์คลิ๊กแล้วลากเป็นรูปร่างคล้ายกับการสเกตช์รูปก่อน จากนั้นอัลดัสฟรีแฮนด์จะคำนวณประเภทและจำนวนจุดไว้สำหรับรูปที่วาดให้โดยอัตโนมัติ ก็จะเป็นโครงรูปที่ประกอบด้วยจุดตามหลักการของภาพในอัลดัสฟรีแฮนด์ แล้วค่อยมาแก้ไขปรับแต่งให้มีรูปทรงที่ได้สัดส่วนมากขึ้นทีหลัง ตัวอย่างดังรูปที่ 7

จุดเป็นตัวกำหนดเส้นทาง (path) ของการลากเส้นระหว่างจุดให้เป็นรูปทรง มีสามประเภทพิจารณาจากลักษณะรูปทรงของภาพกราฟิกคือ

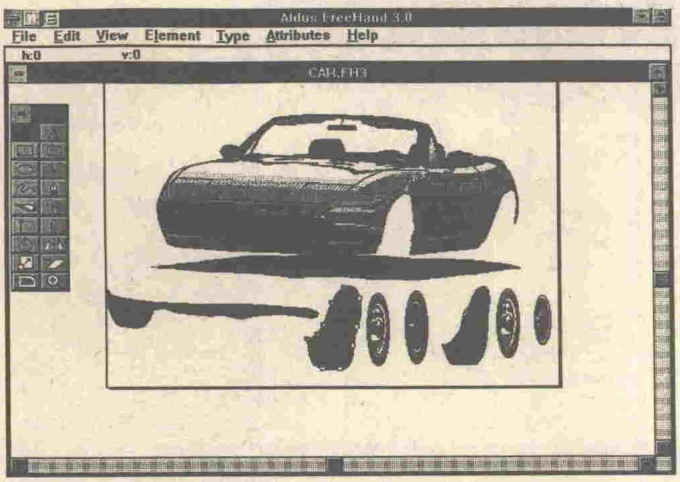
- Curve point เป็นจุดสำหรับการสร้างเส้นโค้งตามแนวระหว่างจุด สังเกตลักษณะจุดจะเป็นรูปสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ มีมุมทั้งสี่มน ทูลส์ที่ให้จุดประเภทนี้ได้คือ curve tool, pen tool, และ freehand tool

- Corner point เป็นจุดสำหรับการสร้างเส้นตรงถ้าต่อระหว่างตัวมันกับจุดประเภทเดียวกันหรือจุดประเภท connector แต่ถ้ามันต่ออยู่ระหว่างจุด curve เส้นที่ลากเชื่อมจะไม่เป็นเส้นตรงจะเป็นเส้นโค้ง ลักษณะจุดประเภทนี้ใช้ประโยชน์เมื่อต้องการหักมุมเป็นเส้นตรง รูปร่างจุดจะเป็นรูปสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ (มุมฉากไม่มน) ทูลส์ที่ให้จุดประเภทนี้ได้คือ corner tool, pen tool, freehand tool

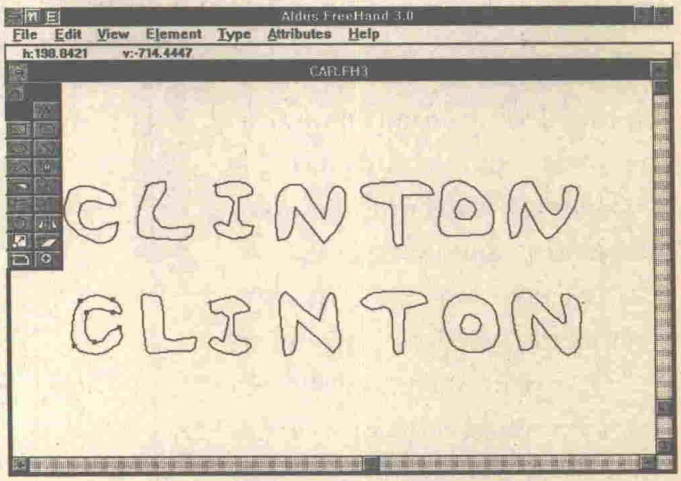
- Connector point จะสร้าง

ต้นฉบับไม่มีหน้า 259-260

No This Page 259 to 260 In Original



รูปที่ 6 การแยกส่วนประกอบในการวาด



รูปที่ 7 ใช้ทูลส์ Pen สเก็ตช์ตัวอักษร

เส้นทางที่กลมกลืนระหว่างส่วนโค้งกลับส่วนเส้นตรง ลักษณะจุดจะเป็นรูปสามเหลี่ยมเล็ก ๆ ทูลส์ที่ให้จุดประเภทนี้ได้คือ connector tool และ pen tool

ทูลส์แปลงรูป

ภาพที่วาดขึ้นมาเป็นส่วนประกอบหนึ่งของรูป ในอัลดัสฟรีแฮนด์เรียกเป็น element เช่น การวาดส่วนประกอบที่เป็นล้อรถ ตัวถัง ประตู หน้าต่าง ฯลฯ ภาพประกอบเหล่านี้สามารถที่จะหมุน, กลับด้าน ย่อหรือขยายขนาดหรือปรับเอียงด้วยทูลส์ที่ใช้ในการแปลงรูป (Transformation tools) ซึ่งมีสี่ประเภทด้วยกันคือ Rotating tool, Reflecting tool, Scaling tool, และ Skewing tool

การใช้ทูลส์แปลงภาพมีสองทาง คือ โดยการลากเม้าส์โดยใช้ทูลส์เหล่านี้โดยตรงกับภาพประกอบ หรือถ้าเรารู้แน่นอนว่าจะให้เปลี่ยนแปลงไปเท่าใดก็สามารถเปิดไดอะล็อกบ็อกซ์ของทูลส์แปลงภาพที่กำหนดได้ เราใช้ไดอะล็อกบ็อกซ์นี้ทดลองการเปลี่ยนแปลงหลายระดับดูได้ จนกว่าจะเป็นที่ต้องการ

การจัดระบบของภาพ

การทำงานกับภาพประกอบหลาย ๆ ภาพที่ซ้อนกันไปมา อาจทำให้เราเกิดอาการงงได้ เพราะว่าภาพที่ซ้อนกันอยู่มากมายยากที่จะแยกออกว่าส่วนใดเป็นของภาพใดเมื่อเราต้องการเปลี่ยนแปลง เราจะพบว่ามันยากที่จะวางภาพประกอบเหล่านี้ซ้อนกันได้อย่างถูกต้อง อัลดัส-ฟรีแฮนด์เล็งเห็นปัญหาที่จะเกิดขึ้นนี้ก่อนแล้ว จึงได้เตรียมระบบการจัดการกับภาพประกอบต่าง ๆ ให้ เพื่อลดความงงงวยในการทำงานกับรูปที่มีภาพประกอบซับซ้อนและให้ทำงานได้ง่ายขึ้น ซึ่งมีดังนี้

- Layers เป็นหลักการที่เหมือนกับการวาดภาพบนแผ่นใส ภาพประกอบแต่ละส่วนจะอยู่บนแผ่นใสแต่ละแผ่น แล้วนำมาวางซ้อนกัน เราสามารถที่จะเห็นภาพประกอบส่วนที่วางอยู่ด้านล่างได้ เมื่อจะวาดภาพประกอบเพิ่มเติมส่วนใด ก็จะเป็นการวาดลงบนแผ่นใสแผ่นใหม่ ลักษณะเช่นนี้จึงทำให้สะดวกในการแก้ไข เราสามารถสร้าง ก็อบปี้ หรือย้ายเลเยอร์ หรือจะกำหนดให้เลเยอร์ใดมองเห็นหรือไม่เห็นก็ได้ การพิมพ์ก็เช่นกันกำหนดให้เลเยอร์พิมพ์หรือไม่ก็ได้

- Grid มีลักษณะเป็นจุดซึ่งทิ้งช่วงห่างเท่า ๆ กัน จุดที่เห็นเหล่านี้จะไม่พิมพ์ออกมากับภาพ แต่จะช่วยให้เราวางภาพในตำแหน่งที่ถูกต้องมากขึ้น หรือใช้ช่วยประมาณขนาดของภาพ

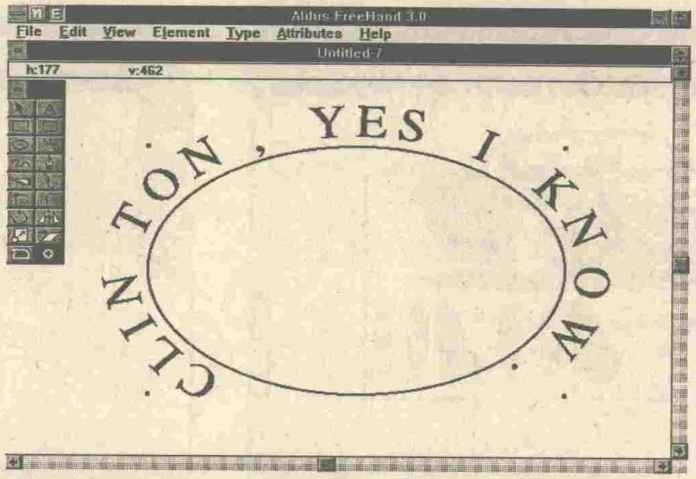
- Rulers และ Guides เป็นลักษณะเหมือนกับเส้นมาตราวัดบนไม้บรรทัด ช่วยวัดขนาดของภาพประกอบและระยะห่างในการจัดวางให้อยู่ในแนวเดียวกัน

- Snap to point เมื่อเราต้องการนำส่วนของภาพสองส่วนมาใช้จุดร่วมกันจุดหนึ่ง

- Alignment เป็นการจัดวางภาพประกอบในแนวเดียวกัน ซึ่งมีแบบเลือกให้เลือกหลายอย่าง เช่น Verticle align, Horiazontal align เป็นต้น

เท็กซ์

อัลดัสฟรีแฮนด์ให้เราได้สร้างเท็กซ์ได้หลายรูปแบบมากมายด้วยเอฟเฟคท์ต่าง ๆ และสามารถสร้างหรือแก้ไขตัวอักษรโดยตรงจากบนจอหรือในไดอะล็อกบ็อกซ์ก็ได้ เมื่อเราสร้างเท็กซ์แล้วก็สามารถกำหนดขนาด ระยะห่างระหว่างตัวอักษร ชนิดตัวอักษร หรืออื่น ๆ อีก เรายังสามารถกำหนดเอฟเฟคท์ต่าง ๆ ให้กับเท็กซ์ อย่างเช่น การกลับด้านตัวอักษร สร้างเงา หมุน เอาต์ไลน์ เหล่านี้เป็นต้น และที่พิเศษคือสามารถวางแกนเท็กซ์ตามแนวพาธที่กำหนด เช่น วางตัวอักษรตามแนวเส้นโค้งตามแนววงกลมหรือวงรี หรือแนวลักษณะอื่น ๆ ที่สร้างจากทูลส์วาดรูป ดังรูปที่ 8



รูปที่ 8
การทำเอฟเฟคท์เท็กซ์ตามแนวโค้งของวงกลม

นอกจากนี้ถ้าเราต้องการให้เท็กซ์ดูแปลกไปยิ่งขึ้น เราสามารถเปลี่ยนสีของฟิลด์ ความกว้าง สีของเอาต์ไลน์เท็กซ์ หรือจะบิดหรือยืดขยายตัวอักษร ซึ่งก็มีขั้นตอนง่าย ๆ ในการดำเนินการ อัลดัสฟรีแฮนด์ยังอนุญาตให้เราแปลงฟอนต์ Adobe Type 1 และ Fontographer Type 3 เป็นส่วนประกอบของกราฟิกหนึ่ง ที่เราสามารถแก้ไขหรือเติมได้เหมือนอย่างภาพประกอบอื่น ๆ ถ้าเรามีประสบการณ์ทางด้านออกแบบประดิษฐ์ตัวอักษรมาบ้าง เราสามารถเปลี่ยนโครงร่างตัวอักษรเป็นแบบตัวอักษรที่เราต้องการได้ไม่ยาก

การออกแบบตามลักษณะสากลในการสร้างอักษรให้อยู่ในแนวของรูปทรงกราฟิกเป็นงานที่ต้องใช้เวลามาก แต่ด้วยอัลดัสฟรีแฮนด์เรื่องยุ่งยากนี้จะกลายเป็นเรื่องง่าย ๆ ได้ เราสามารถวางแนวเท็กซ์ลงบนรูปทรงกราฟิกด้วยคำสั่ง joined อัลดัสฟรีแฮนด์ก็จะจัดแจงวางแนวเท็กซ์นี้ให้เสร็จ จากนี้เราจะแก้ไขดัดแปลงก็ทำได้อีกเช่นกัน อย่างไรก็ตามเอฟเฟคท์ของเท็กซ์บางอย่างจะถูกจำกัดลง ซึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถของพรินเตอร์ที่มีอยู่ ซึ่งเราสามารถตรวจสอบดูก่อนได้จากเอกสารคู่มือของอัลดัสฟรีแฮนด์

การทำงานกับซอฟต์แวร์อื่น

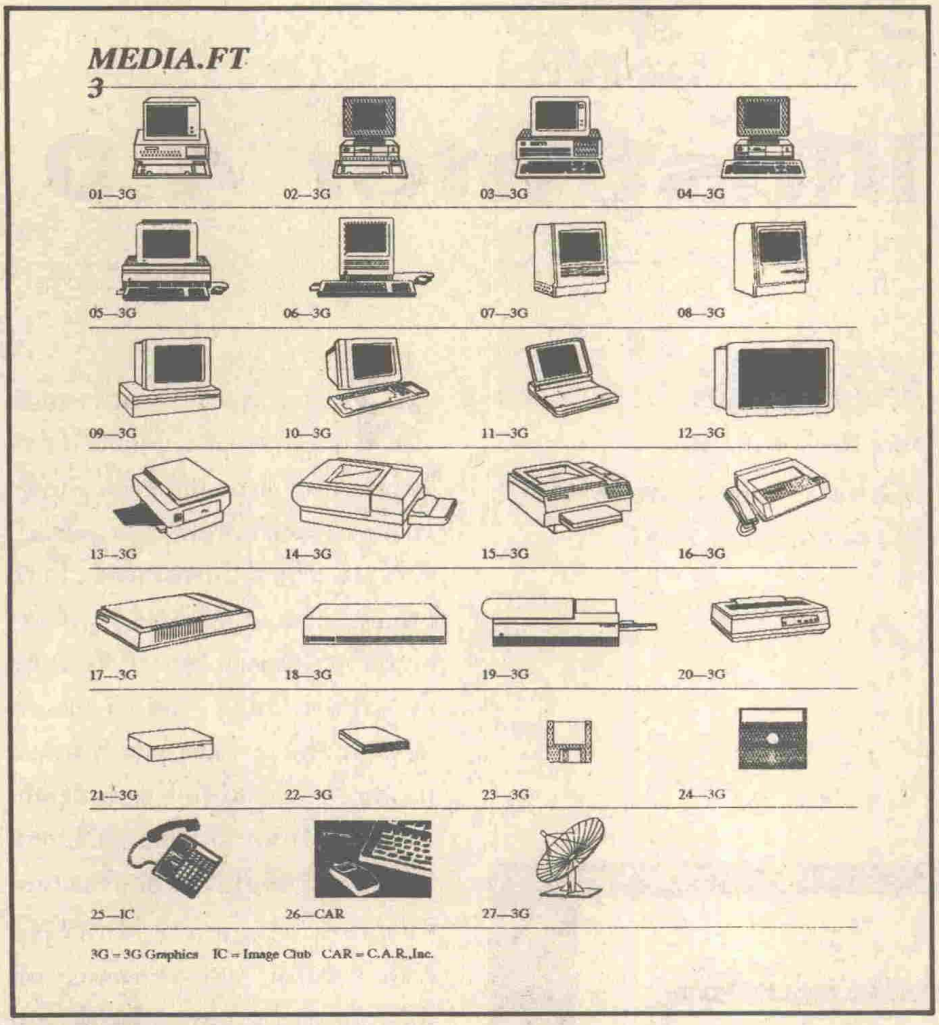
นอกจากภาพคลิปต์อาร์ตที่อัลดัสมีไว้ให้หลายประเภทมากมายแล้วดังรูปที่ 9 ภาพที่สร้างจากโปรแกรมอื่นสามารถเรียกมาใช้ในอัลดัสฟรีแฮนด์ได้ อย่างเช่นภาพที่เป็นลักษณะบิตแม็พที่มาจากภาพโมโนโครม ภาพเฉดสีเทา หรือภาพสี รวม ๆ แล้วฟอร์แมตไฟล์ต่าง ๆ ที่สามารถอิมพอร์ตเข้ามาใช้ในอัลดัสฟรีแฮนด์ได้มี AI, BMP, CGM, DRW, EPS, GRF, HPGL, PCX, PIC, PLT, PNT, TIFF, WMF, และ XLC อีกวิธีหนึ่งของการอิมพอร์ตภาพมาใช้ในอัลดัสฟรีแฮนด์คือ การแปะภาพจากคลิปบอร์ดของวินโดวส์ โดยใช้คำสั่ง Paste หลังจากที่ได้ดักจับภาพกราฟิกจากโปรแกรมอื่นมาแล้ว

ภาพบิตแม็พที่อิมพอร์ตเข้ามาสามารถทำการ trace เพื่อสร้างเอาต์ไลน์, แต่งเติมสี, ควบคุมความสว่างและแสงเงาและลักษณะที่ปรากฏในภาพเฉดสีเทาและโมโนโครม ภาพที่ได้บนอัลดัสฟรีแฮนด์สามารถเอ็กซ์พอร์ตกลับออกไปใช้ยังโปรแกรมอื่นได้อีก ฟอร์แมตไฟล์ที่สามารถทำการเอ็กซ์พอร์ตออกไปได้คือ AI (Adobe Illustrator 1.1), EPS (Encapsulated PostScript), TIFF, และ WMF (Windows metafile) ไฟล์ฟอร์แมตอื่นนอกจากนี้เราสามารถก็อบปี้หรือแปะภาพกราฟิกของอัลดัสฟรีแฮนด์โดยใช้คลิปบอร์ดของวินโดวส์ไปแปะไว้ได้

Print Option

การพิมพ์เป็นหนึ่งในขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการสร้างภาพ อัลดัสฟรีแฮนด์มีแบบเลือกให้เราได้กำหนดลักษณะการพิมพ์เพื่อความเหมาะสมในรูปแบบต่าง ๆ ดังเช่น

- Scale เพื่อย่อหรือขยายขนาดภาพพิมพ์ตามอัตราส่วนเป็นเปอร์เซนต์ ซึ่งมีได้ตั้งแต่ 10% ถึง 1000% เมื่อ



รูปที่ 9 คลิปต์อาร์ตในอัลดัสฟรีแฮนด์

เทียบจากภาพต้นฉบับ หรือจะเลือกให้อัลดัสฟรีแฮนด์ปรับขนาดภาพให้โดยอัตโนมัติลงในขนาดของกระดาษที่กำหนดไว้พอดี

- Tile เป็นแบบเลือกเมื่อเราต้องการพิมพ์ภาพที่มีขนาดใหญ่กว่าขนาดกระดาษที่พรินเตอร์จะพิมพ์ได้ ก็จะทำการแบ่งภาพที่จะพิมพ์ออกเป็นส่วน ๆ แล้วแยกพิมพ์ออกเป็นแต่ละแผ่น เราสามารถกำหนดบริเวณที่จะแบ่งของภาพออกเอง หรือจะให้อัลดัสฟรีแฮนด์จัดการแบ่งให้โดยอัตโนมัติก็ได้

- Print as (สำหรับโพสต์สคริปต์) เป็นส่วนที่ใช้กำหนดให้พิมพ์แยกแต่ละสี (separations) เช่นถ้าเราใช้ process color ก็จะพิมพ์แยกแต่ละสีออกมาแต่ละแผ่นเป็น cyan, magenta, yellow, และ black ในกรณีที่พรินเตอร์พิมพ์สีไม่ได้ก็จะพิมพ์เป็นเฉดสีเทาออกมา หรือจะให้พิมพ์ทุกสีรวม (composite proof) ออกมาเลยก็ได้

พรินเตอร์ชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ได้ในอัลดัสฟรีแฮนด์มีดังนี้

- โพสต์คริปต์พรินเตอร์ ประกอบด้วยเดสค์ท้อปเลเซอร์พรินเตอร์ทั้งหลาย อย่างเช่น Apple LaserWriter และ Hewlett-Packard LaserJet (ที่มีคาร์ทริดจ์โพสต์สคริปต์) ถ้าเป็นอิมเมจเซตเตอร์ก็อย่างเช่น Linotronic 300, 330, 500 และ 530; AGFA Studio Set 1000 และ 2000; AGFA Pro Set 9400, 9600, และ 9800; Varityper 4300 และ 5300 และโพสต์สคริปต์พรินเตอร์สี อย่างเช่น QMS ColorScript

- PCL เลเซอร์พรินเตอร์ อย่างเช่น Hewlett-Packard LaserJet หรือ PCL คอมแพตทิเบิลพรินเตอร์ทั่วไป

- พรินเตอร์สี เช่น Hewlett-Packard PaintJet

- Color film recorder อย่างเช่น Matrix (AGFA ChromaScript RIP) และ Lasergraphics LFR

- ดอตแมตตริกซ์พรินเตอร์ เช่น Epson ตระกูล LQ ทั้งหลาย

- พรินเตอร์อื่น ๆ ที่ทำงานบนวินโดวส์ได้

ผลงานดี ๆ สามารถสร้างขึ้นได้ด้วยตัวของเราเอง จะสังเกตได้จากในคู่มือของอัลดัสฟรีแฮนด์ก็ใช้โปรแกรมอัลดัสฟรีแฮนด์ร่วมกับ Aldus PageMaker ในการออกแบบจัดหน้า สำหรับงานเดสค์ทอปพับลิสชิ่งซึ่งกำลังจะเป็นสิ่งที่ง่ายขึ้นทุกวัน และด้วยประสิทธิภาพการทำงานของโปรแกรมที่เอื้ออำนวยความสะดวกและให้ความยืดหยุ่นในการแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลง จะทำให้การทำงานของเรามีขอบเขตกว้างไกลและไม่ถูกจำกัดเหมือนวิธีแบบธรรมดาที่ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เข้าช่วย